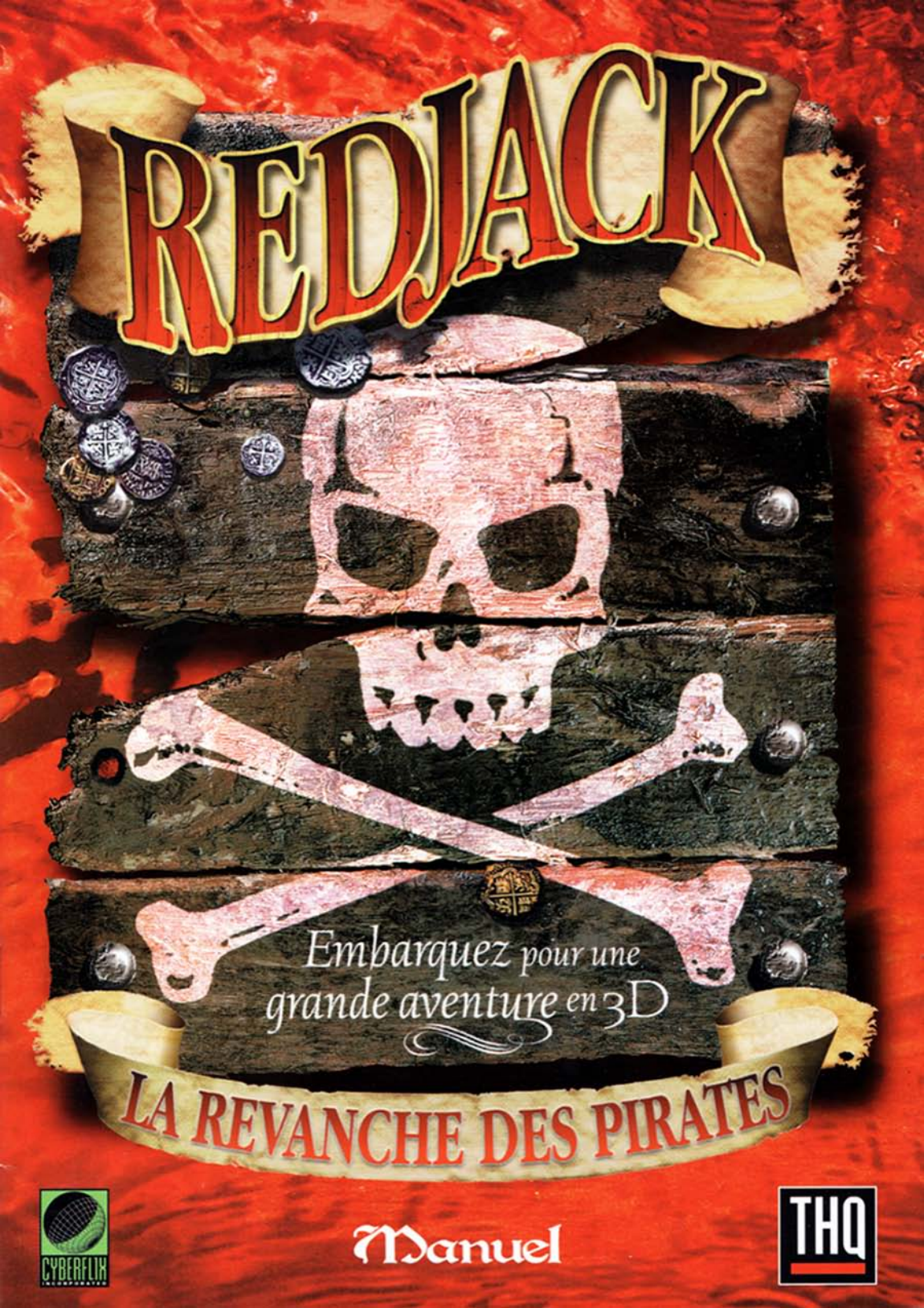
REDJACK



Embarquez pour une grande aventure en 3D

LA REVANCHE DES PIRATES

Manuel

CYBERFLIX

THQ

REDJACK
LA REVANCHE DES PIRATES

Table des matières

Introduction 2
Installation 6
Installation sous Windows® 6
Installation sur Macintosh® 8
Démarrage 10

Panneau de commandes 11
Nouvelle partie 11
Volume 11
Réglages du moniteur et sous-titres 12
Commandes du clavier 12
Aide 12
Enregistrer une partie 13
Ouvrir une partie enregistrée 13

Commandes 14
Commandes Windows® 14
Commandes Macintosh® 15
Redjack : La Revanche des Pirates 16
Navigation 17
Conversations 18
Objets et coffre 19
Ecrans détaillés 21

Tests et énigmes 22
Combat 23
Combat à l'épée 23
Combat au pistolet 25
Canons 26
Vous êtes mort 27
Support technique 28
Remerciements 28

Le Vieux Manuel

En l'an de grâce 1711, la couronne d'Angleterre autorisa des boucaniers sans peur et sans reproches à partir à l'abordage de l'Armada espagnole, dont les puissants vaisseaux voguaient sur l'Atlantique, de l'or et des bijoux plein les cales, résultat de nombreux pillages aux Amériques. L'équipage d'un de ces bateaux pirates se faisait connaître sous le nom des Confrères, une bande de coupeurs de gorges, dont le capitaine n'était autre que le défunt Redjack, un pirate tristement célèbre qui fit sa réputation lors d'une expédition à Cartagene, ville de garnison espagnole, en 1693. Redjack accomplit l'exploit de débarrasser les chambres fortes de la garnison de tout le magot accumulé dans l'attente du retour en Europe.

Red Jack et les Confrères

Le Vieux Manuel

Cependant, la légende parle d'un mystérieux traître qui informa les espagnols de l'itinéraire qu'il allait emprunter pour s'échapper et, au moment même où Redjack s'enfonçait dans les flots à la barre de son navire en flammes, rempli de cet immense trésor, il jura de se venger sans merci de la personne qui les avait trahi, lui et son équipage.

Il reste bien peu de Confrères, maintenant. Ils sont pourchassés par des assassins sans merci, à la solde d'un individu louche et mystérieux qui compte bien découvrir où le trésor perdu a été caché.

Les quelques Confrères restant sont maintenant à bord d'un vaisseau qui a jeté l'ancre au large de Lizard Point, un modeste et paisible village de pêcheurs au sud de l'Angleterre. Dans ce village, Nicolas Dove, un jeune garçon paresseux, passe le plus clair de son temps à se demander ce que l'avenir lui réserve. Il est loin de se douter des aventures fantastiques et des mystérieux dangers qui l'attendent...

Le Vieux Manuel

Voulez-vous devenir un Pirate ?

Vous ne trouverez pas plus malveillants que les Confrères. Certains sont de véritables héros, continuellement en guerre contre les ennemis de la couronne. D'autres, en revanche, ne sont que le rebut des mers. Quoi qu'il en soit, par une facétie du destin, vos chemins se sont croisés et Lizard Point est soudainement devenu un endroit où il ne fait pas bon rester.

Vous êtes destiné à vivre la vie paillarde et sanglante des pirates. Lancez-vous dans des combats en haute mer contre les navires ennemis dans les eaux claires des Antilles et battez-vous au coutelas, au pistolet et au canon dans les ports mal famés des Caraïbes. Bien des questions restent sans réponse : qu'en est-il du trésor de Redjack ? Est-il réellement caché sur une île mystérieuse qui apparaît et disparaît comme un spectre ? Quelles peuvent être ces silhouettes inquiétantes qui vous traquent dans l'ombre, épiant vos moindres mouvements ?

Le vieux Manuel

Préparez-vous à rencontrer des individus étranges et dangereux, dissimulant de mystérieux secrets. Apprenez à vous battre, jeune homme, et choisissez bien vos amis, car quelqu'un a mis votre tête à prix. Et par dessus tout... ouvrez grands les yeux et les oreilles et gardez tout en mémoire, ou vous ne reviendrez pas à Lizard Point vivant !

Lyle tirant au canon

Le vieux Manuel

Installation

Installation sous Windows®

1. Désactivez tout anti-virus et fermez toutes vos applications Windows avant d'installer ***Redjack : La Revanche des Pirates*** sur votre disque dur.
2. Insérez le CD 1 dans votre lecteur de CD-Rom et cliquez deux fois sur l'icône RJDISK1.
3. Cliquez sur Installer Redjack lorsque l'écran d'installation apparaît.
4. Lisez l'écran d'introduction du programme d'installation de Redjack et cliquez sur Suivant.
5. Sur l'écran suivant, vérifiez en bas de l'écran le dossier de destination dans lequel le jeu va être installé.
   - Si vous souhaitez installer le jeu dans le dossier de destination par défaut, cliquez sur Suivant.
   - Si vous souhaitez changer le dossier ou le lecteur de destination, cliquez sur Parcourir, sélectionnez un autre dossier, puis cliquez sur OK, sur Oui et enfin sur Suivant.
   - Si vous souhaitez placer le jeu sur un réseau, cliquez sur Parcourir, puis sur Réseau. Sélectionnez alors un lecteur réseau et un chemin d'accès, cliquez deux fois sur OK et enfin sur Suivant.

Le vieux Manuel

6. Sélectionnez l'emplacement des icônes de raccourci du programme dans votre dossier Programmes à partir de la liste des dossiers existants, ou laissez le programme d'installation le faire à votre place. Cliquez sur Suivant pour commencer la copie des fichiers du CD 1 de Redjack sur votre disque dur.
7. Le programme d'installation termine alors l'installation. Cliquez sur Terminer lorsqu'un message vous y invite.
8. A partir de l'écran de démarrage de Redjack :

   - Cliquez sur Jouer pour commencer le jeu.

     Remarque: des fichiers supplémentaires seront transférés à partir du CD sur votre disque dur pendant que vous jouerez. Si vous ne disposez pas d'assez d'espace sur votre disque pour transférer ces fichiers, un message s'affichera : " L'utilisateur a annulé la copie ou le disque dur est plein... Les informations seront lues à partir du CD. Les performances en seront réduites. ". Cliquez sur OK pour continuer à jouer.

   - Cliquez sur Désinstaller pour supprimer ***Redjack : La Revanche des Pirates*** de votre disque dur.
   - Cliquez sur Quitter pour fermer l'écran de démarrage de Redjack.

Le vieux Manuel

INSTALLATION SUR MACINTOSH®

1. Désactivez tout programme anti-virus avant d'installer ***Redjack : La revanche des pirates*** sur votre disque dur.
2. Insérez le CD 1 dans votre lecteur de CD-Rom et cliquez deux fois sur l'icône RJDISK1 se trouvant sur votre Bureau.
3. Cliquez deux fois sur l'icône d'installation de Redjack.
4. Cliquez sur Continuer dans l'écran du programme d'installation.
5. Lisez l'Accord de licence. Si vous en acceptez les termes, cliquez sur Accepter.
6. Lisez le fichier Lisez-moi pour avoir les dernières informations sur Redjack, puis cliquez sur Continuer.

REDJACK
LA REVANCHE DES PIRATES
Continuer...
This installation was created with installer VISE 4.6.1 from MindVision Software

Le Vieux Manuel

7. Notez l'espace disque disponible. L'espace requis pour les fichiers de Redjack est d'au moins 12 852 Ko.
8. Notez l'emplacement de l'installation. Le dossier Redjack sera placé par défaut dans le dossier de votre disque dur. Vous pouvez également placer ce dossier dans un dossier existant ou dans un nouveau dossier en ouvrant Sélectionner un nouveau dossier à partir du menu déroulant Lecteur et en choisissant un emplacement différent. Cliquez sur Installer.
9. Lorsque le message " Le logiciel a été installé correctement " apparaît, cliquez sur Quitter.
10. Cliquez deux fois sur l'icône de programme Redjack dans le dossier Redjack pour commencer à jouer.

Remarque: des fichiers supplémentaires seront transférés du CD sur votre disque dur pendant que vous jouerez. Si vous ne disposez pas d'assez d'espace sur votre disque pour transférer ces fichiers, un message s'affichera : " L'utilisateur a annulé la copie ou le disque dur est plein... Les informations seront lues à partir du CD. Les performances en seront réduites. ". Cliquez sur OK pour continuer à jouer.

Le vieux Manuel

Demarrage

WINDOWS

1. Insérez le CD 1 de Redjack dans votre lecteur de CD-Rom.
2. Sélectionnez l'application Redjack à partir du dossier CyberFlix dans votre dossier Programmes.
3. Une fois le Panneau de commandes affiché, cliquez sur Nouveau pour commencer une nouvelle partie (pour plus d'informations sur le Panneau de commandes, reportez-vous à la page 8).

Remarque : laissez le CD dans le lecteur après avoir commencé à jouer. Pendant le jeu, il vous sera demandé de changer de CD si nécessaire.

MACINTOSH

1. Insérez le CD 1 de Redjack dans votre lecteur de CD-Rom.
2. Cliquez deux fois sur le ***raccourci de Redjack*** dans le dossier Redjack sur votre disque dur.
3. Une fois le Panneau de commandes affiché, cliquez sur Nouveau pour commencer une nouvelle partie (pour plus d'informations sur le Panneau de commandes, reportez-vous à la page 11).

Remarque : laissez le CD dans le lecteur après avoir commencé à jouer. Pendant le jeu, il vous sera demandé de changer de CD si nécessaire.

Le Vieux Manuel

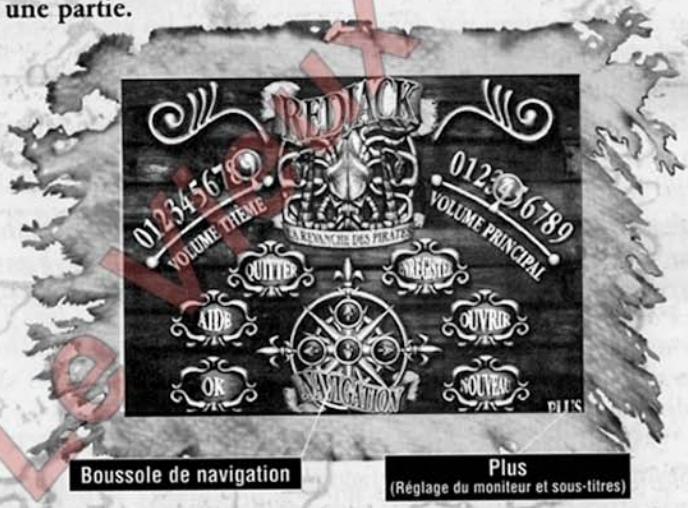
Panneau de commandes

Lorsque vous lancez ***Redjack : La Revanche des Pirates*** après avoir terminé l'installation, vous démarrez directement à Lizard Point. Appuyez sur la barre d'espacement pour afficher le Panneau de commandes.

A partir du Panneau de commandes, vous pouvez :

- commencer une nouvelle partie ;
- régler le volume du thème (musique) et le volume principal (voix et effets sonores) ;
- régler le moniteur et activer ou désactiver les sous-titres ;
- personnaliser les commandes du clavier ;
- ouvrir l'écran d'aide ;
- enregistrer la progression d'une partie ;
- ouvrir une partie enregistrée précédemment ;
- quitter la partie.

Appuyez sur la barre d'espacement pour ouvrir ou fermer le Panneau de commandes pendant une partie.



Boussole de navigation

Plus
(Réglage du moniteur et sous-titres)

NOUVELLE PARTIE

Cliquez sur Nouveau pour commencer une nouvelle partie.

VOLUME

Pour régler le volume principal ou celui du thème, cliquez sur la loupe et déplacez-la vers le chiffre indiquant le volume souhaité.

- Volume thème correspond au volume de la musique.
- Volume principal correspond au volume des voix et des effets sonores.

Le Vieux Manuel

REGLAGES DU MONITEUR ET SOUS-TITRES

Pour accéder aux réglages du moniteur et aux sous-titres, cliquez sur **PLUS** en bas à droite de l'écran.

- Cliquez sur 32 bits (option par défaut) pour afficher les graphismes avec une meilleure résolution.
- Cliquez sur 16 bits pour obtenir une animation plus rapide.
- Cliquez sur Sous-titres pour activer les sous-titres des dialogues (qui apparaîtront en plus du son).

COMMANDES DU CLAVIER

La Boussole de navigation qui se trouve au centre du Panneau de commandes permet d'attribuer des touches du clavier aux déplacements en avant, à gauche, à droite et en arrière (uniquement pendant les combats à l'épée). Les flèches du clavier sont les commandes de déplacement par défaut.

Pour attribuer une touche différente aux déplacements :

1. Cliquez sur une direction.
2. Quand la direction clignote, appuyez sur la touche souhaitée.

AIDE

Si vous avez besoin d'un conseil sur la façon de jouer ou une technique de combat, vous pouvez afficher l'écran d'Aide. Pendant les phases de jeu normales, un écran d'aide général s'affiche pour vous aider dans vos déplacements. Pendant un combat à l'épée, un écran d'aide au combat s'affiche pour vous donner des conseils de survie.

Pour afficher l'écran d'aide :

- Appuyez sur la barre d'espacement pour afficher le Panneau de commandes et cliquez sur Aide.
- Pendant le jeu, appuyez sur F1 pour accéder directement à l'écran d'aide.

Le Vieux Manuel

Le vieux Manuel

ENREGISTRER UNE PARTIE

1. Pendant le jeu, appuyez sur la barre d'espacement pour afficher le Panneau de commandes.
2. Cliquez sur ENREGISTRER.
3. Lorsque la boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît, notez le dossier de destination et le nom de fichier de la partie que vous souhaitez enregistrer.
   - Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer votre partie dans le dossier Redjack (par défaut) sous le nom de fichier par défaut.
   - Si vous le souhaitez, vous pouvez changer le dossier de destination et / ou le nom de fichier, puis cliquer sur Enregistrer pour enregistrer la partie.

OUVRIR UNE PARTIE ENREGISTREE

1. Dans le Panneau de commandes, cliquez sur Ouvrir.
2. Sélectionnez le fichier savegame.save (par défaut) ou une partie enregistrée portant le nom que vous lui avez attribué.
3. Cliquez deux fois sur le fichier ou cliquez sur Ouvrir. Le CD que vous devrez insérer pour reprendre la partie là où vous vous étiez arrêté vous sera demandé.
4. Cliquez sur OK pour charger la partie enregistrée.

Commandes

COMMANDES WINDOWS®

ACTION	*SOURIS*	*CLAVIER*
Ouvrir / fermer le Panneau	————	Barre d'espacement de commandes
Régler la luminosité de l'écran	————	Ctrl + (pavé num.) ou Ctrl - (pavé num.)
Déplacements	Déplacez la flèche du curseur vers la destination et cliquez	Flèches (par défaut)
Avancer	————	Z ou flèche haut (par défaut)
Tourner vers la gauche	————	Q ou flèche gauche (par défaut)
Tourner vers la droite	————	D ou flèche droite (par défaut)
Regarder autour de vous	Déplacez le curseur à droite / à gauche / en haut / en bas	————
Zoom	Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé	————
Donner un coup d'épée	Cliquez	————
Esquiver, se rapprocher, reculer pendant un combat à l'épée	————	Flèches
Ouvrir les portes	Pointez le curseur et cliquez	————
Ramasser un objet	Pointez, cliquez et maintenez enfoncé avec le curseur main	————
Parler à quelqu'un ; répéter une remarque	Cliquez sur un personnage	————
Interrompre une conversation ou une animation	————	Barre d'espacement ou Echap
Afficher l'aide	————	F1

Le Vieux Manuel

COMMANDES MACINTOSH®

ACTION	*SOURIS*	*CLAVIER*
Ouvrir / fermer le Panneau de commandes	————	Barre d'espacement
Régler la luminosité de l'écran	————	Ctrl + (pavé num.) ou Ctrl - (pavé num.)
Déplacements	Déplacez la flèche du curseur vers la destination et cliquez	Flèches (par défaut)
Avancer	————	Z ou flèche haut (par défaut)
Tourner vers la gauche	————	Q ou flèche gauche (par défaut)
Tourner vers la droite	————	D ou flèche droite (par défaut)
Regarder autour de vous	Déplacez le curseur à droite / à gauche / en haut / en bas	————
Zoom	Option + cliquez et maintenez le bouton enfoncé	————
Donner un coup d'épée	Cliquez	————
Esquiver, se rapprocher, reculer pendant un combat à l'épée	————	Flèches
Ouvrir les portes	Pointez le curseur et cliquez	————
Ramasser un objet	Pointez, cliquez et maintenez enfoncé avec le curseur main	————
Parler à quelqu'un ; répéter une remarque	Cliquez sur un personnage	————
Interrompre une conversation ou une animation	————	Barre d'espacement ou Echap
Afficher l'aide	————	F1

Le Vieux Manuel

REDJACK : la Revanche des pirates

Vous commencez sur votre île natale, Lizard Point. Parlez à toutes les personnes que vous rencontrez. Vous trouverez très vite un moyen de quitter l'île et partirez pour fendre les flots des Caraïbes, en quête de votre destinée.

Vous pouvez regarder tout autour de vous et vous déplacer dans pratiquement toutes les directions. Mais déplacez-vous prudemment, car le moindre de vos mouvements peut changer votre destin pour toujours.

Vous devez effectuer un certain nombre de tâches et résoudre un certain nombre d'énigmes pour progresser. Parfois, vous aurez besoin de convaincre d'autres personnes de vous aider. Sinon, c'est la mort assurée !

Votre vie dépendra de votre épée (ou de votre pistolet). Apprenez à vous battre avec férocité. Certaines potions pourront vous soutenir et vous soigner. Trouvez-les, car elles seront parfois votre unique chance de survie.

A l'instant même où vous commencez, le signe de la mort plane déjà au-dessus de vous. Les traîtres et les assassins vous traquent. Ils veulent votre peau. Il vous faut en découvrir la raison.

Nicolas prêt à combattre

Le vieux Manuel

Navigation

Grâce à la souris et aux touches directionnelles, vous pouvez vous déplacer dans le jeu et regarder tout autour de vous. Le curseur apparaît sous la forme d'une flèche dirigée vers la gauche, la droite, le haut ou le bas pour vous indiquer les directions que vous pouvez emprunter. Cherchez partout avec attention, certains détails sont intéressants. L'entrée d'une pièce cachée est parfois à peine visible.

- Avec la souris, pointez le curseur dans la direction souhaitée et cliquez sur le bouton gauche.
- Avec les touches directionnelles, appuyez sur les flèches gauche, droite ou haut pour vous déplacer dans ces directions.
- Pour effectuer un zoom, cliquez et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé (Windows) ou appuyez sur Option et maintenez le bouton de la souris enfoncé (Macintosh).
- Pour ouvrir les portes, cliquez dessus.

Remarque : vous pouvez modifier les commandes du clavier dans le Panneau de commandes.

Déplacez-vous en utilisant les flèches de direction

Le Vieux Manuel

Conversations

En parlant aux gens autour de vous, vous pouvez :

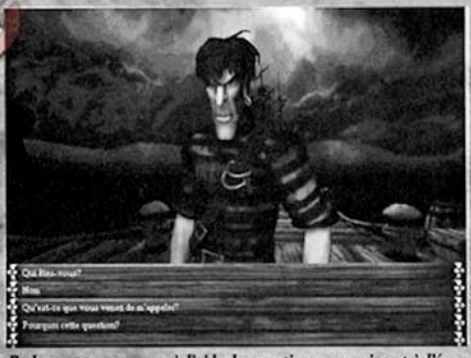
- découvrir de précieux indices qui pourront vous aider plus tard ;
- apprendre quelles sont les autres personnes à qui vous devriez parler ;
- obtenir des conseils pour résoudre vos problèmes ;
- leur demander de vous aider à accomplir des tâches que personne d'autre ne peut réaliser ;
- vous mettre dans un sacré pétrin.

Tout le monde a quelque chose à dire. Pour découvrir ce que quelqu'un connaît, pointez le curseur sur la personne. Si ce personnage a quelque chose à dire, le curseur devient alors une main pointant le doigt dans la direction du personnage. Cliquez sur cette personne pour entamer une conversation. Parfois vous n'aurez rien à faire, le personnage vous parlera que vous le vouliez ou non.

Lorsque vous parlez à quelqu'un, une boîte de dialogue se déroule au bas de l'écran. Une liste de remarques apparaît. vous pouvez poser des questions, répondre à des questions ou donner des ordres en cliquant sur la remarque souhaitée. Vous pouvez également hurler des insultes ou faire de simples observations. Ce que vous dites et à qui vous le dites changera le cours du jeu. Tournez sept fois votre langue dans votre bouche avant de parler !

- Cliquez sur l'écran au-dessus de la boîte de dialogue pour que la personne à qui vous parlez répète une remarque.
- Appuyez sur la Barre d'espacement ou sur Echap pour couper la conversation.

Remarque : dans le Panneau de commandes, vous pouvez activer des sous-titres pour les dialogues. Appuyez sur la Barre d'espacement pour afficher le Panneau de commandes, cliquez sur Plus en bas à droite de l'écran et sélectionnez Sous-titres.



Parlez aux personnages à l'aide des questions apparaissant à l'écran

Le Vieux Grimoire

Objets et coffre

Le coffre sert de cachette à vos armes et au butin que vous avez ramassé au cours de vos voyages. Vous le transportez toujours avec vous. Il est situé en bas à gauche de l'écran, fermé et semi-transparent.

Cherchez attentivement les objets qui vous faciliteront la vie. Lorsque vous voyez quelque chose d'utile, pointez le curseur dessus. Si le curseur se change en main, vous pouvez peut-être ramasser l'objet et le ranger dans votre coffre.

Parfois, si vous posez les bonnes questions, les personnes à qui vous parlez vous donneront des objets cruciaux. D'autres objets seront automatiquement mis dans votre coffre une fois que vous les aurez découvert.

Cependant, certains objets ne sont pas destinés à aller dans votre coffre. Utilisez-les pour le problème auquel vous êtes confronté au moment où vous les trouvez.

Vous trouverez peut-être des livres ou des lettres. Pour les lire, cliquez simplement dessus. Cliquez sur les pages pour les tourner.

au cours du jeu

Le vieux Manuel

Pour ranger un objet dans votre coffre :

1. Pointez le curseur sur l'objet, puis cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Faites glisser l'objet sur le coffre et relâchez le bouton de la souris pour le ranger dedans.

Pour enlever un objet de votre coffre :

1. Ouvrez le coffre en cliquant dessus.
2. Pointez le curseur en forme de main sur l'objet, puis cliquez en maintenant le bouton de la souris enfoncé et faites glisser l'objet hors du coffre.
3. Fermez le coffre en cliquant dessus.

Pour utiliser un objet :

1. Enlevez l'objet de votre coffre.
2. Gardez le contrôle de l'objet en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
3. Vous devez découvrir comment vous servir de chaque objet.

Le vieux Manuel

Ecrans detailles

Parfois une zone de l'écran ou un objet en particulier attirera votre attention. Pointez le curseur dessus. Si le curseur en forme de main apparaît, cliquez sur l'objet. Si la zone ou l'objet contient quelque chose d'important, un écran détaillé s'affichera. Cliquez partout sur l'écran pour voir ce que vous pouvez découvrir.

Les écrans détaillés peuvent contenir :

- un objet important que vous pouvez ajouter à votre coffre.
- des indices qui vont aideront à résoudre une énigme.
- des objets utiles qui vous aideront à résoudre un problème au moment où vous les découvrez.

Cliquez sur OK pour fermer un écran détaillé et revenir à une vue normale.

Sélectionnez les objets à partir de l'écran détaillé

Le vieux Manuel

Tests et énigmes

Les pirates sont peut-être le rebut des hautes mers, mais ils ont des codes. Ils sont aussi extrêmement suspicieux. Il vous faut faire vos preuves. Partout où vous irez, ces hommes vous testeront. Pour obtenir leur confiance et leur soutien, il faut vous montrer à la hauteur.

Au cours de vos voyages, vous serez confronté à des situations incompréhensibles. Vous devrez déjouer des pièges ou trouver des passages secrets avant de pouvoir continuer. Les objets découverts précédemment vous aideront peut-être à résoudre vos problèmes. Si vous êtes bloqués, parlez à vos amis. Ils savent peut-être quelque chose qui vous aidera à résoudre une énigme.

Nicholas et d'autres pirates résolvant une énigme

Lorient Manuel

Combats

Vous avez intérêt à savoir manier le fer et le feu si vous voulez faire de vieux os en tant que pirate. Quand un combat est sur le point de commencer, vous apparaîtrez automatiquement avec la bonne arme, à condition qu'elle se trouve dans votre coffre. Si vous avez de la chance, un canon se trouvera à portée de main, amorcé, chargé et prêt à tirer.

Combat a l'epee

Les combats à l'épée peuvent vous faire passer l'arme à gauche en un rien de temps. Si vous fourrez votre nez là où il n'a rien à y faire, vous risquez fort de vous retrouver six pieds sous terre avant même d'avoir le temps de dégainer votre épée.

Combat à l'épée

Pour vous battre à l'épée, il vous faut :

- Une épée ! Et oui. Avant de pouvoir semer la terreur en haute mer avec une épée, il vous faut en trouver une.
- Vous entraîner. Vous devez trouver quelqu'un qui accepte d'enseigner l'art du combat à l'arme blanche à un jeune homme tel que vous.
- Des potions magiques. Lors d'un combat, vous vous fatiguez et vous vous blessez. Un type de potion régénère votre force. Un autre soigne vos blessures. Il vous faut trouver ces potions.

Quand un combat commence, vous bénéficiez d'une vue de votre adversaire en caméra subjective. Au début du duel, vos niveaux de force et de vie ainsi que ceux de votre adversaire sont au maximum.

Remarque : à tout moment du duel, vous pouvez appuyer sur F1 pour afficher de l'aide sur les techniques de combat.

Le Vieux Manuel

Voici quelques techniques de combat à l'épée :

- Pointez le curseur à l'endroit où vous souhaitez lancer votre attaque et cliquez sur le bouton de la souris pour donner un coup d'épée. Quand vous touchez votre adversaire... il saigne. Gardez un œil sur son compteur de vie (en rouge). Vous devez le réduire à zéro pour en finir avec votre adversaire.
- Surveillez son compteur de force (en vert). Lorsqu'il est fatigué, c'est le moment de lancer une attaque.
- Esquivez les coups, reculez, chargez votre adversaire à l'aide des touches directionnelles de votre clavier. Si vous rencontrez la bonne personne, elle vous enseignera toutes les techniques de combat à l'arme blanche.
- Pour récupérer de la force ou de la vie, cliquez sur les potions qui se trouvent sous les compteurs.

CONSEILS POUR LES COMBATS A L'EPEE

- Attaquez vite. Vous pouvez être tués en quelques coups seulement.
- Soyez attentifs à vos compteurs de force et de vie.
- Ecoutez votre respiration. Si vous commencez à avoir le souffle court et à haleter, il est temps de cliquer sur la potion de force.
- Vous pouvez bloquer le coup d'épée de votre adversaire en pointant le curseur sur son arme au moment où il lance son attaque.
- Si un adversaire porte un coup ou pare en haut, attaquez en bas.
- Cherchez des objets qui pourraient vous aider dans la zone de combat. Cliquez sur un objet pour l'utiliser contre votre adversaire.
- Ne répétez pas sans cesse la même attaque si un adversaire vous pare. Cela vous épuise. Modifiez votre attaque en changeant de position ou en visant une autre partie du corps de votre ennemi.
- Venir à bout d'un adversaire ne le rend pas moins bon au combat. S'il revient à l'attaque, il sera aussi dangereux qu'avant.

Le Vieux Manoir

Combat au pistolet

Parfois, la seule façon de venir à bout d'un homme est de lui décocher une balle bien placée. Quand vous vous retrouvez dans une situation qui requiert un pistolet, sortez le vôtre de votre coffre. Vous avez trouvé un pistolet, non ?

Le curseur prend alors la forme d'un viseur. Vous ne bougez pas lors d'un combat au pistolet. Vous ne pouvez pas charger vos adversaires, mais vous pouvez tourner sur vous-même à 360 degrés en tirant sur tout ce qui bouge, sur les mâts des bâtiments comme sur les ponts.

1. Déplacez la souris pour pointer le viseur sur le loup de mer que vous voulez renvoyer chez sa mère.
2. Cliquez sur le bouton de la souris pour tirer.

Ça a l'air facile, mais quand les ennemis vous chargent comme une meute de loups, il faut des nerfs d'acier pour viser juste. Surtout si un autre boucanier vous attaque par derrière avec une épée.

CONSEILS POUR LE COMBAT AU PISTOLET

- Restez calme et visez juste. Un homme qui court est difficile à toucher.
- Regardez au-dessus de vous et derrière vous.
- Vous vous débarrasserez aussi vite d'un homme d'une balle dans la jambe que d'une balle dans la tête. Touchez-le, c'est tout ce qui compte.

Nicolas armé d'un pistolet

Le Vieux Manuel

Canons

Pour tirer avec les canons :

1. Déplacez le curseur dans la direction souhaitée.
2. Cliquez sur le bouton de la souris pour tirer.
3. Ecoutez les cris des hommes agonisants.

CONSEILS POUR LE TIR AU CANON

- Vous pouvez tirer à répétition en cliquant très vite sur le bouton de la souris.
- Les canons ne sont pas aussi précis que votre pistolet. Apprenez à juger l'effet des différents angles lorsque vous visez.
- Les boulets de canon perdent de l'altitude sur leur trajectoire. Relevez le fût du canon pour compenser la chute lorsque vous tirez sur des cibles à longue distance ou pour vous protéger contre une attaque.

Tir au canon sur des cibles flottantes

Le Vieux Manuel

Vous etes mort

Tombez sur la mauvaise personne, fourrez votre nez là où il n'a rien à y faire, battez-vous comme un marin d'eau douce et vous êtes mort. Le pire, c'est qu'on ne jettera même pas votre corps à la mer. Vous finirez à Lizard Point, enterré sous une pierre tombale gravée à votre nom.

Enregistrez régulièrement votre voyage à travers les Caraïbes pour revenir à la vie quand vous le souhaitez.

La tombe de Nicolas Dove

Le vrai Manuel

Support Technique

Nous mettons à votre disposition un service hotline pour tous les problèmes que vous pourriez rencontrer dans le jeu (fonctionnement ou solutions). Vous pouvez nous contacter par télécopieur, e-mail ou téléphone aux numéros suivants.

INFOGRAMES France
Service Hotline
Les Coteaux de Saône • 4, rue des Draperies • 69 532 St. Cyr au Mont d'Or cedex
Tel: 04 72 53 32 00 • Fax: 04 72 53 32 50
Email: support@infogrames.fr • Web: http://www.infogrames.fr

Avant d'appeler notre support technique, veillez à vous munir des informations suivantes :
1) une description de votre problème
2) la configuration exacte de votre ordinateur comprenant le type de microprocesseur, la mémoire disponible, le type de carte son et le type de carte vidéo.

Remerciements

Technologie Dream Factory	Bill Appleton
Producteur	Bob Clouse
Producteur Exécutif	Erik Quist
Scénario	Molly Johnson, Bill Appleton
Musique et conception sonore	Scott Scheinbaum
Scénariste principal	Steve Britton
Conception des personnages	Eric Whited
Animation interactive des personnages	Steven McBride
Art 3D et textures	Michael Gilmore, Alex Tschetter, Eric Whited, Jamie Wicks
Art 3D et textures additionnels	Paul Haskins, Michael Kennedy
Manuel	Hanshaw Ink & Image
Conception de l'emballage	Red Cloud Ltd.
Remerciements particuliers à	Tout le personnel de THQ Inc et de THQ Int.

Le vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

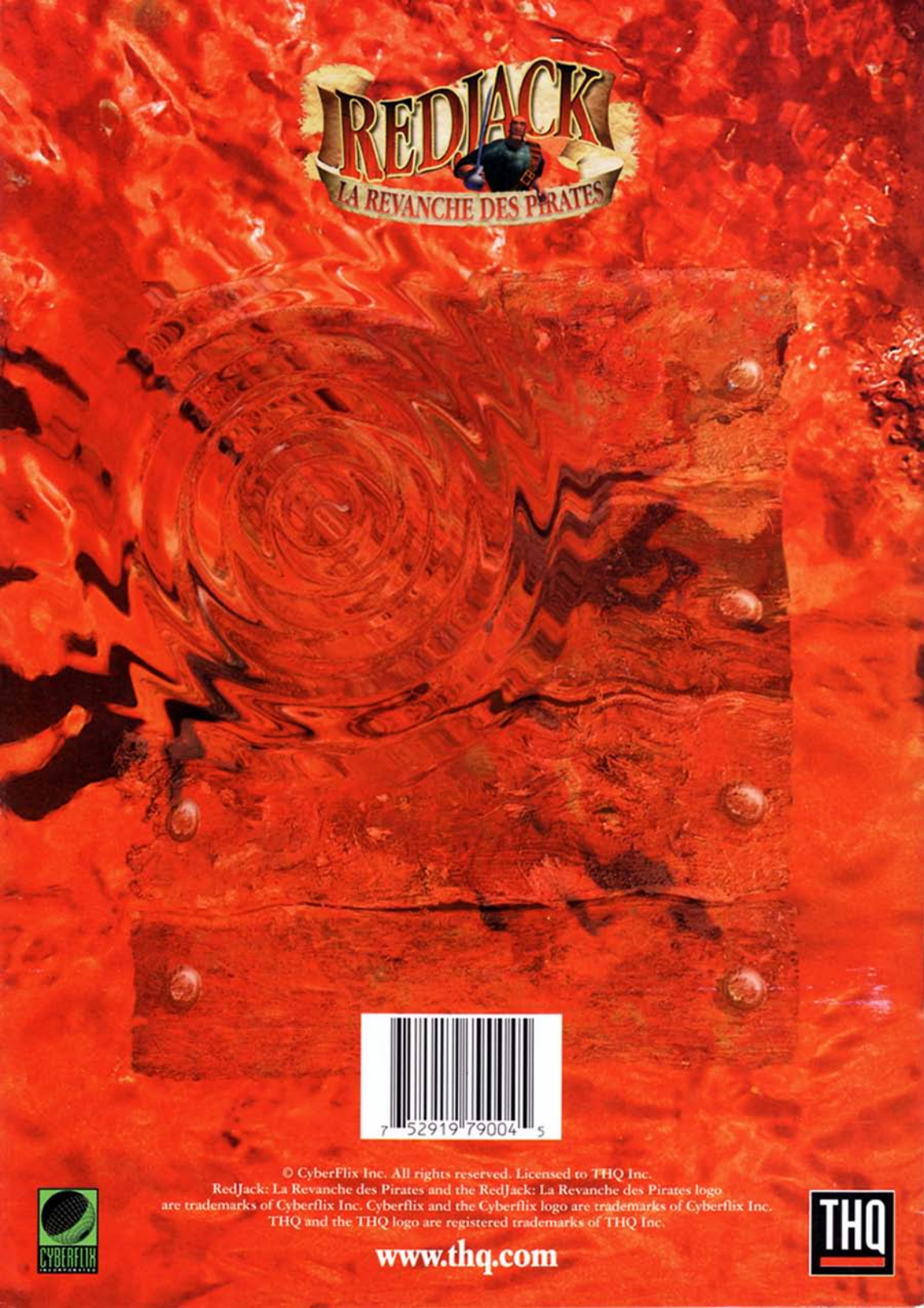
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un les symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de consciences, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- **Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.**
- **Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.**
- **Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.**
- **Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.**
- **En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.**



© CyberFlix Inc. All rights reserved. Licensed to THQ Inc.
RedJack: La Revanche des Pirates and the RedJack: La Revanche des Pirates logo
are trademarks of Cyberflix Inc. Cyberflix and the Cyberflix logo are trademarks of Cyberflix Inc.
THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc.

www.thq.com